SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESTATAL DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIORUNIVERSIDAD DEL SURESTE

PRESENTADO POR:

BRENDA JAZMIN SANTIZ LOPEZ

OCOSINGO, CHIAPAS; ENERO DE 2023.

ASESOR DE TESIS:

RVOE: PSU-124/2018 VIGENCIA: A PARTIR DEL CICLO ESCOLAR 2020-2023

CLAVE: 07PSU0075W

TESIS

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA ASIGNATURA DE MATEMATICAS”**

PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:

**CIENCIAS DE LA EDUCACION**

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN ESTATAL DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR

# UNIVERSIDAD DEL SURESTE

PRESENTADO POR:

BRENDA JAZMIN SANTIZ LOPEZ

OCOSINGO, CHIAPAS; ENERO DE 2023.

ASESOR DE TESIS:

RVOE: PSU-124/2018 VIGENCIA: A PARTIR DEL CICLO ESCOLAR 2020-2023

CLAVE: 07PSU0075W

TESIS

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA ASIGNATURA DE MATEMATICAS”**

PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:

**CIENCIAS DE LA EDUCACION**



COMITÁN DE DOMÍNGUEZ, CHIAPAS A 16 DE SEPTIEMBRE DE 2019.

**C. JIMENEZ MIRANDA PEDRO**

PRESENTE

Este documento recepcional acredita la presentación del Examen Profesional, emitido por Secretaría de Educación y en virtud de haber cumplido los requisitos metodológicos y científicos en la elaboración de tesis titulada: **"EFECTO DEL SENTIMIENTO DE SOLEDAD EN EL APROVECHAMIENTO ACADEMICO EN LAS ALUMNAS DE LA UNIVERSIDAD DEL SURESTE”.** Presentada para obtener la acreditación del examen profesional de la LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, se autoriza su impresión en los términos señalados.

**ATENTAMENTE**

**MTRA. NAYELI MORALES GÓMEZ**

**DIRECTORA UDS CAMPUS COMITÁN**

AGRADECIMIENTO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA EL LOGRO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LA ASIGNATURA DE MATEMATICAS”

IINDICE DE GENERALES

INDICE

[UNIVERSIDAD DEL SURESTE 3](#_Toc135672812)

[INTRODUCCION 7](#_Toc135672813)

[CAPITULO I 8](#_Toc135672814)

[NATURALEZA DEL PROBLEMA 8](#_Toc135672815)

[1.1 Planteamiento del problema 8](#_Toc135672816)

[1.2 Justificación 15](#_Toc135672817)

[1.3 Objetivo general 20](#_Toc135672818)

[1.4 Hipótesis 21](#_Toc135672819)

[CAPITULO II 23](#_Toc135672820)

[2.1 Marco referencial 23](#_Toc135672821)

[2.2 Marco conceptual 24](#_Toc135672822)

INDICE DE TABLAS

# INTRODUCCION

# CAPITULO I

## NATURALEZA DEL PROBLEMA

## 1.1 Planteamiento del problema

Los conocimientos matemáticos han presentado muchas dificultades en los estudiantes de tercer grado de la escuela “Rafael Ramírez Casteñena” de la comunidad de Baquelchan, en el municipio de San Juan Cancuc, lo que primero que se observo es que no identifican los números, algunos no conocen los números, o que se confunden.

 Demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo ya que por medio del juego se desarrollan innumerables habilidades y destrezas.

Y el bajo rendimiento dentro del aula esto sucede de que el docente no le da importancia a su trabajo, porque no soluciona, o no busca estrategias para el aprendizaje matemático. Es por ello que como docentes nos vemos en la necesidad de buscar estrategias a través del juego como estrategia. Los docentes deben estar más capacitado, para dinamizar la metodología del juego.

El docente debe ser dinámico con una actitud positiva con carácter creativo, debe poseer un porte y aspecto de sabiduría, muy espontaneo y sobre todo paciente para enseñar de forma integral, además de tener dominio de grupo.

Se ha escuchado decir de los alumnos que es muy difícil, que porque se le hace difícil hacer la resta y la suma.Es importante retomar el entorno de los niños, cual podría ser afectados, y saber su ritmo de aprendizaje.

En las aulas se han de implementar nuevos métodos de enseñanzas aprendizajes, es necesario conocer diferentes estrategias lúdicas que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje donde ellos puedan desarrollar sus habilidades y socializarse entre sí; a través del juego los niños desarrollan múltiples habilidades en las cuales el docente atraerá fácilmente la atención de sus estudiantes.

Los niños pues por medio de la implementación del juego, las actividades se verán atractivas, motivadoras, participativas e interactivas y llamarán la atención de los mismos siendo así una manera más fácil de aprender jugando.

Los factores sociales se incluyen el director, los docentes, los padres de familia, autoridades. Que no hacen o no intervienen, o exigen de lo que no hace el docente para el aprendizaje de los alumnos, y por otra parte de algunos padres de familia no tienen esa importancia de que aprendan.

Los niños y las niñas no son capaces de compartir con sus compañeros, de expresar sus opiniones por temor a la equivocación o a la burla, se frustran rápidamente, no saben escuchar ni expresarse correctamente.

Todo ello refleja el déficit en las habilidades sociales, lo cual puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad.

La habilidad que menos desarrollada esta en los niños es la de afrontar críticas, dado que pocos alumnos toleran que sus compañeros opinen sobre sus trabajos. Otra habilidad que se les dificulta a los niños es la de hablar en público dado que les resulta una actividad compleja y desafiante.

Sin embargo, la habilidad de compartir es una habilidad que presenta pocas dificultades, por lo general los estudiantes compartan sus materiales y más aún si todos buscan un objetivo en común.

El económico les afecta a los alumnos por falta de alimentación ya que es una comunidad en condición de extrema pobreza y se ven afectados en su salud, la política que no le da importancia a la comunidad.

La variedad de juegos depende más de las posibilidades económicas de las escuelas que de la tendencia pedagógica adoptada. De que los docentes no le dan importancia sobre los aprendizajes de los alumnos y alumnas, no les motiva a sus alumnos para seguir adelante con la enseñanza, que no buscan estrategias para mejorar el aprendizaje, que los padres de familia no le exigen.

Los docentes tienen que crear sus actividades para aplicar la creatividad de los alumnos en el diseño de sus propios juegos educativos, usando herramientas de aplicaciones visuales, para crear contenidos, e integrar diferentes estrategias didácticas de aprendizaje en su plan de clase, apoyando así el aprendizaje colaborativo y el juego de roles.

Por otro lado, por falta de interés, por bajos recursos. Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles.

Las actividades de juego que realizan las docentes en las aulas de clase inciden en el nivel de desarrollo que alcanzan los niños en diversas áreas, estos procesos tienen como finalidad formar a niños y niñas con creatividad considerando sus diferentes estilos de aprendizaje.

Para que el niño logre desarrollarse dentro de su propio ambiente de aprendizaje a través del juego hay que estimularlo y potenciarlo a través de técnicas y/o estrategias lúdicas.

Según Piaget el niño tiene que jugar por que la realidad le desborda, no puede interactuar, les falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función del conocimiento que va adquiriendo es ahí donde el niño crea un mundo imaginario, existe un proceso previo anticipado para que el niño se adapte a la realidad del juego.

## 1.2 Justificación

Es de brindar a los estudiantes una calidad educativa en especial en el área de matemática a través del juego como estrategia y su influencia en el proceso de aprendizaje.

Buscando crear una herramienta que pueda ser usada por diferentes docentes que deseen construir un aprendizaje significativo en sus estudiantes de una forma fácil y creativa, teniendo en cuenta los intereses de los y las estudiantes, para así motivar la permanencia en la escuela y en el aprender.

Cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños y las niñas, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Para comprobar lo que realmente cuales son las dificultades de los alumnos en su aprendizaje matemático, y más que se habla en una zona rural, que hay bajo recurso y falta de interés del docente y padres de familia.

En las instituciones educativas deben brindar las herramientas necesarias para que los niños y niñas se benefician mucho con la concentración, atención, memoria, desde edades tempranas y aporten a la sociedad generando una cultura de paz y armonía, estableciendo lazos que favorezcan la convivencia social y escolar.

Se debe comprender que el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Y mostrar que también es interesante que aprendan los alumnos en una zona rural, puede aportar los factores que se pueden encontrar dentro de la escuela, y saber cuáles son las dificultades que le parece al docente durante la enseñanza matemáticas.

Para buscar las estrategias, materiales dependiendo de cuáles son sus factores como el docente, quien es el director de la escuela, padres de familia y los recursos de la escuela.

Que durante la enseñanza y el juego estrategias que se darán los alumnos los puede ayudar mucho ya que la matemática siempre lo llevamos en la vida cotidiana.

Para el docente al momento de intervenir educativamente en la vida del estudiante, pues gracias a este se tiene una visión más específica del contexto inmediato del niño, permitiendo que la enseñanza y el aprendizaje sean significativos, al tener una relación directa con la vida cotidiana del niño.

El juego es el conocimiento preexistente en la mente del niño, una actividad que conoce muy bien y que disfruta, siendo la base perfecta para agregar nuevos saberes y que puedan ser interiorizados por los estudiantes de forma casi que natural.

Y es buscar algunas propuestas o estrategias para ayudar el conocimiento matemático de los alumnos, y que el docente este comprometido con la enseñanza de los alumnos, fortalecer la motivación de aprendizaje matemático. Buscar para mejorar la atención de los alumnos de tercer grado de primaria, ya que soy muy distraídos.

Buscar estrategias como juego o algo más para fortalecer el aprendizaje de los alumnos ya sea sus emociones, conducta, ser sociables, interés, atención, motivación.

Uno de los principales es el docente, quien debe cumplir el rol de guía y provocador del interés en los niños, aquel que debe planear y crear material, que fomenten la curiosidad y motivación del niño por aprender autónomamente, teniendo en cuenta su desarrollo, físico, mental y emocional.

El juego en el aprendizaje es una tarea dura que se encuentra a cargo del docente, este debe buscarlos para que se acoplen a las necesidades y capacidades de sus estudiantes, teniendo en cuenta la importancia del juego en la educación y en la vida de los niños.

Dejando en manos de los docentes la decisión de incluir o no el juego como herramienta de enseñanza, pues este no se comprende en los planes de aula u objetivos de aprendizaje en los currículos escolares, teniendo un trabajo extra al diseñar secuencias lúdicas que involucren el juego, logrando que los niños se conviertan en un sujeto activo del aprendizaje, contribuyendo a la construcción de identidad del niño o niña y su desarrollo motriz e intelectual.

Cuyo objetivo es que los niños y niñas razonen y actúen motivados, por lo tanto, se dice que se aprende jugando, por lo que los docentes debemos planificar adecuadamente la programación de actividades para lograr aprendizajes propuestos.

En el juego dirigido los estudiantes aprenden y participan, teniendo en cuenta la intención del objetivo de aprendizaje, brindándoles estímulos para el logro de aprendizaje. La actividad lúdica es interna, natural que los infantes realizan por entretenimiento, estimulando el progreso emotivo, permitiendo a los infantes expresar sus sentimientos, alegría, tristeza, molestias, favoreciendo al desarrollo integra, demostrando placer en dicha actividad.

## 1.3 Objetivo general

Identificar los factores que afectan en el aprendizaje y manejar las estrategias como juego para el aprendizaje matemático en los niños y niñas del tercer grado de primaria de la escuela “Rafael Ramírez casteñena” de la comunidad Baquelchan de municipio de San Juan Cancuc.

Objetivo específico:

* Reconocer la importancia del aprendizaje en el área de las matemáticas, del desarrollo cognitivo del niño.
* Analizar si las estrategias lúdicas que realiza la docente son adecuadas para favorecer el aprendizaje de los niños.
* Dar a conocer nuevas actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas.
* Identificar por qué los docentes no tienen interés de que los alumnos de la zona rural no aprenden.
* Diseñar un plan de trabajo basado en el juego social como instrumento para mejorar el nivel del desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas, especialmente en los estudiantes que presentan mayores dificultades en la interacción social dentro del aula.
* Conocer la escuela, y en que lo rodea ya sea el docente y alumnos de la escuela.
* Fomentar estrategias de capacitación a estudiantes, padres de familia y docentes para que se pueda mejorar la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas.
* Ayudar para que los docentes tengan materiales áulicos.

## 1.4 Hipótesis

En una escuela de la zona rural, está olvidadas porque está en una comunidad muy lejano al municipio, y creen que los alumnos no pueden estudiar o tener el interés de aprender, pero por otro lado como docente hay que tomar en cuenta que eso es su trabajo es enseñarles a los alumnos estén donde estén y buscar más formar la que aprendan los alumnos.

Pero lo importante es tener interés sobre el aprendizaje de los alumnos.

El juego como estrategia es una eficaz para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niña.

Determina el problema por falta de interés hacia los alumno y alumnas, y con falta de estrategias para mejorar el aprendizaje matemático de los alumnos de tercer grado de primaria.

Y que por ahora es muy complicado de que los alumnos de tercer grado puedan concentrarse. Identificar cuáles son las causas, por qué los alumnos y alumnas no comprenden el aprendizaje matemático.

El docente por falta de estrategias para enseñarle a los alumnos. Comprobar por qué los alumnos de la zona rural tienen bajos rendimiento académico aparte del aprendizaje matemático.

El juego como estrategia contribuye directa y significativamente en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes, El juego cognitivo como estrategia contribuye directa y significativamente en el aprendizaje.

Valorar cómo es el entorno de los alumnos, de la escuela hacia su casa, porque tiene que ver con el bajo rendimiento de los alumnos a través de sus emociones. En caso de los padres de familia es observar que tanto de interés tienen a sus hijos, ya que también ellos pueden ser la causa de la dificultad del aprendizaje matemático.

Comprobar acerca de las estrategias que puede realizar el docente acerca de aprendizaje matemático. Y convencer al docente que lo puede realizar. El desinterés en superación escolar.

# CAPITULO II

## 2.1 Marco referencial

## 2.2 Marco conceptual

**Definición del juego:**

"El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría". (Hill, 1976).

Por otra parte, relata sobre el juego educacional: "El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados.". (Freire, 1989).

El juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que, al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás. (Guyjacquin, 1996).

Define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (Pugmire, 2001).

Por otro lado, definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego (Gimeno, 2003 ).

**Estrategias de enseñanza aprendizaje:**

Que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo”. (Bañeres, 2008).

De que los alumnos por ellos mismos pueden expresarse a lo que ellos realmente sienten, o entienden sobre una actividad, y se puede realizarse una estrategia como juego que los alumnos se expresen a su manera así pueden tener una motivación o pueden entender mejor la actividad.

**Estrategia del juego:**

Es la actividad que permite representar el mundo adulto, enlazado con el mundo real e imaginario, evolucionando con tres pasos diferentes: Divertir, Estimular la actividad, e Incidir en el desarrollo. (stoy, 1996).

El juego es un grupo de actividades, donde los alumnos proyecta sus emociones y deseos, manifestándolo a través del lenguaje, ya sea oral o simbólico.

**Usar el juego en la educación**

Refieren que “las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo”. (Silvia, 2005).

Establece que para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño o niña sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona “de desarrollo próximo.

Destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que, si los niños y niñas disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. (Vygostky, 1991).

Se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los docentes hablan con el alumnado y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños y niñas para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

**La importancia del juego:**

Defiende el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, dado que afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. (Figuroa, 1984).

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones. Además, está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales.

El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Karl, 1902).

El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

**Rol de maestro:**

“El maestro asume un rol de mediador que se va construyendo a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo en los momentos iniciales o finales”. (Sarle, 2006).

Cómo el rol del docente influye dentro de la situación de juego, es además necesario entender que el juego y la enseñanza como bien se ha planteado desde el principio de esta investigación, son íntimamente compatibles, donde se relacionan mutuamente y de una puede derivar la otra.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango (2001) describe las principales funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

* Educativa: el juego estimula el desarrollo intelectual de un niño, su creatividad, imaginación y le proporciona alternativas de solución a diversos problemas que suelen presentarse.
* Física: permite el desarrollo de habilidades motrices logrando un control de su cuerpo. El niño es capaz de coordinar sus movimientos para conseguir el objetivo del juego.
* Emocional: el juego facilita que el niño exprese sus emociones que muchas veces se le dificulta transmitirlas a través de la palabra. Además, permite que el niño desarrolle una actividad sin sentirse presionado, esto facilita que adquiera confianza y un cierto grado de independencia.
* Social: mediante el juego el niño va tomando conciencia de su entorno cultural y del ambiente que le rodea. El niño aprende a cooperar y compartir con otras personas, adquiere las reglas del juego y sabe que puede ganar o perder

Que el juego facilita el desarrollo integral de todos los niños, dado que fortalece el aspecto intelectual mediante la creatividad e imaginación del niño, además se ven fortalecidos el ámbito físico, emocional y social.

**Importancia del juego dentro del plan de clases:**

Propone que el juego es una estrategia pedagógica, lo cual expresa que “Jugar es la razón de ser de la infancia “lo cual significa que, al incluir en el plan de clase, ofrece tanto al pedagogo o docente un medio de suma importancia para conocer mejor al niño. (UNESCO, 1930).

Dentro del plan de clase se considera como una actividad didáctica, desarrollando así la partes cognitivas, afectivas y comunicativas, que son aspectos importantes en la construcción social del conocimiento, aportando así a los estudiantes, una nueva manera de pensar creativamente e instándolos a tener espíritu investigativo, despertando así la curiosidad por lo desconocido.

Valorar como aprenden los niños a través del juego en el núcleo educativo:

Hace referencia sobre la opinión de padres de familia, que el tiempo que los niños pasan jugando es un tiempo perdido y sin importancia, lo cual ella recomienda y aclara a los padres de familia, que el juego es importante como espacio en la vida de los niños, esta creencia se refleja en la tendencia del padre s a enseñar a sus hijos una variedad de habilidades, en vez de simplemente jugar con ellos, en una sociedad que enfatiza tremendamente las notas del colegio. (Palacios, 2015)

**Juego, Niños y Educación:**

“junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite.

Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil. En la primera, el juego es el procedimiento para hacer más atractivo el proceso de adquisición de conocimiento, de iniciarse y ejercitarse en las diferentes materias del currículum.

En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento”. (Martinez, 1998)

Contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad, y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad. Que loa niño deben escuchar estudiar trabajar, con el aprendizaje del niño que el docente le trasmite debe ser de manera física para que el niño comprenda.

**Teorías del aprendizaje:**

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos”. (Bruner, 1981 )

El juego es una actividad que sirve de medio para explorar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida entre los medios y los fines, de manera que las modificaciones que realiza el niño durante su juego, unas veces como fin o como medio, permiten que sea un verdadero medio para la exploración y también para la invención.

Beneficios de juego:

El juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades. (Piaget, 2012).

Los juegos de reglas favorecen la adquisición de la autonomía de forma gradual, ya que implica el respeto de normas y de turnos, ponerse de acuerdo con más personas o escuchar y respetar las opiniones de los demás. (Gallardo, 2018 ).

Estos aspectos del juego facilitan el desarrollo de las capacidades mentales. Además, a través del juego, consiguen de manera imaginativa sus deseos, intereses y necesidades, liberando el vínculo a la situación real. (Elkonin, 1980).

La representación de los roles y actividades que ven en la sociedad en una situación ficticia hace que desarrollen las funciones psicológicas superiores: la atención, el pensamiento, la percepción, el lenguaje y la memoria. (Shuare, 1997).